SOMMER 2018

VERTvoll

Inklusives und Interkulturelles Jugendprojekt im Dreiländereck DE/FRA/CH

PROJEKTBROSCHÜRE MIT METHODEN UND ANSÄTZEN

17 Jugendliche

———

14 bis 23 Jahre alt

———

Workshops

———

Öffentlicher Event

———

Sommer, Sonne, Spaß und Spiele

———

Lust auf Vielfalt

———

Schwarzwaldluft

Starkmacher e.V.

LES PETITS DÉBROUILLARDS

Das Projekt wurde gefördert von

ENGAGEMENT GLOBAL
Service für Entwicklungsinitiativen

OFAJ DFJW

EURO DISTRICT DISTRIKT
Strasbourg - Ortenau

INHALT

1. Einleitung 1
2. Übungen und Methoden der inklusiven und internationalen Jugendarbeit 3
   2.1. Warm Ups und Energizer 3
   2.2. Zum Klimaschutz 12
   2.3. Zur Abfallvermeidung 18

Liste nützlicher Links 25

1. EINLEITUNG

"VERTvoll" ist ein Vielfaltsprojekt im deutsch-französischen grenznahen Raum. 17 Jugendliche mit und ohne Behinderung aus Frankreich und Deutschland sowie Jugendliche mit Fluchthintergrund haben die Möglichkeit bekommen, an einer Jugendwoche rund um das Thema Nachhaltigkeit teilzunehmen. Insgesamt fördert das Projekt nicht nur das nachhaltige Handeln sondern vor allem die Sensibilisierung zu Chancengleichheit und Diversität.

Dieses Projekt ist eine inhaltliche Fortführung der Projekte "GrenzenLos!" und "Viel,halt". Es soll den interkulturellen Austausch zwischen Menschen mit/ohne Flüchtlingshintergrund, mit/ohne Behinderung, deutsch/französisch ermöglichen und stärken sowie die sozialen Kompetenzen der TeilnehmerInnen durch das tägliche Zusammenleben (mit Selbstversorgung) fördern.

Das Projekt „VERTvoll“ zeigt, dass die Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit keine Last ist, sondern richtig Laune machen kann. Die TeilnehmerInnen im Projekt setzen sich auf eine kreative Art und Weise mit dem Thema auseinander und lernen gemeinsam wie man nachhaltig leben kann.

Das internationale und integrative Projekt im Dreiländereck soll Jugendliche in verschiedenen Bereichen wie Theater, Musik und Fotografie motivieren, (neue) Talente zu entdecken und zu entfalten. Ein Höhepunkt der Woche bildet eine öffentliche Veranstaltung, in der die Ergebnisse der Workshops wie Theater, Kulinarisches und Fotografie vorgestellt werden.

Die Kombination der Themen Diversität und Nachhaltigkeit ist ein neuer Ansatz der Organisationspartner *Les Petits Débrouillards* und *Starkmacher*. Um den Jugendlichen mehr Chancen zur Persönlichkeitsentwicklung zu geben, wurde das Projekt mit einem Baustein erweitert, dem Multiplikatoren-Training. Interessierte TeilnehmerInnen bekommen dabei die Möglichkeit, sich zu MultiplikatorInnen ausbilden zu lassen. Mit einer Teilnahme am Training qualifizieren sie sich zum Gruppenleiter für zukünftige Jugendwochen. Das Projekt soll Modell für andere Jugendgruppen sein und zeigen, dass Nachhaltigkeit sehr gut in die interkulturelle und inklusive Bildungsarbeit passt und interessante Dynamiken und Komponenten mitbringt.

Durch die Selbstversorgung und Workshopformate sind alle TeilnehmerInnen gefragt, aktiv zum Gelingen beizutragen. Die gemeinsame Vision einer grünen und fairen Welt, die von Beginn an Teil der Jugendwoche ist, ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema sowie ein starkes Gefühl von Zugehörigkeit und Gemeinschaft. Während die Umsetzung von nachhaltigen Lebensformen im eigenen Alltag und in der Familie oft sehr mühsam sind, können die Jugendlichen in dieser Woche viel Neues ausprobieren und anlernen.

Die Verbindung von Inklusion und Internationalität in der Jugendarbeit ist ein Bereich, der noch am Anfang seiner Entwicklung steht. Insgesamt gibt es für Menschen mit Behinderung nur wenig Zugang zu internationalen Erfahrungen und grenzüberschreitender Mobilität in außerschulischen Jugendgruppen. Vor allem in der Forschung gibt es noch wenig fundierte Daten und Informationen.
Die „Konvention über die Rechte der Menschen mit Behinderungen“ der Vereinten Nationen gewährleistet in Art.24 ein inklusives Bildungssystem auf allen Ebenen und lebenslanges Lernen. Das non-formale Lernen in der internationalen Jugendarbeit bietet eine geeignete Plattform für die gleichgestellte Teilhabe von Jugendlichen mit Behinderung. Durch den selbstorganisierten und freiwilligen Charakter der Jugendbegegnung wird ein wertvoller Beitrag zur Stärkung und Entwicklung der Persönlichkeit aller Jugendlichen geleistet. Gerade Jugendliche mit besonderem Förderbedarf können von diesen Erfahrungen profitieren. Chancengleichheit, Toleranz und Vielfalt in der Gesellschaft können so durch Maßnahmen außerschulischer Begegnungen nachhaltig gestärkt werden.

2. ÜBUNGEN UND METHODEN DER INKLUSIVEN UND INTERNATIONALEN JUGENDARBEIT

Im folgenden Methodenhandbuch werden ein paar pädagogische Tools vorgestellt als Anregung, wie man Nachhaltigkeit mit einer heterogen geprägten Gruppe kreativ thematisieren kann.

2.1. WARM UPS UND ENERGIZER

Halo Bingo

MATERIAL
-Stifte

-Papier

Ein Bingospiel, das auf verschiedensten persönlichen Eigenschaften und Interessen des Alltags aufbaut.
Das Ziel ist es, eine Menge Fakten über alle Teilnehmer*innen zu lernen.

Dafür muss jede*r von Person zu Person gehen und die jeweiligen Eigenschaften erfragen.

Instruktionen für die Teilnehmer*innen:

„Versucht, in so viele Kästchen wie möglich eine Unterschrift zu bekommen.

Aber: Eine Person darf auf deinem Blatt nur einmal ihren Namen schreiben.

Wenn Du eine Längs-, oder Querlinie fertig hast, rufe laut : Bingo!“

-Jemand der gerne Fahrrad fährt -Qui aime faire du vélo	-Jemand der gerne ins Kino geht -Qui aime aller au ciné	-Jemand der ein Instrument spielt -Qui joue un instrument	-Jemand der im August Geburtstag hat -Qui est né en août	-Jemand der ein Tagebuch schreibt -Qui écrit un journal intime	-Jemand der medinstens einen Ohrring trägt -Qui porte au moins une boucle d'oreille
-Jemand der einen Witz erzählen kann -Qui peut raconter une blague	- Jemand der jeden Tag Kafee trinkt -qui boit tous les jours du café	-Jemand der gerne wandert -qui aime randonner	-Jemand der schon in einer Demonstration war -qui a déjà été dans une manifestation	-Jemand der gerne kocht -Qui aime cuisiner	- Jemand der der Sport nicht magt -qui n'aime pas le sport
-Jemand der sich schonmal die Haare gefärbt hat -Qui s'est déjà teint les cheveux	-Jemand der schon mal in Afrika war -Qui a déjà été en Afrique	-Jemand der 2 Sprachen spricht -Qui parle deux langues	-Jemand der blaue Augen hat -Qui a les yeux bleus	-Jemand der keinen Plastikbeutel benutzt -qui n'utilise pas de sac plastique	-Jemand der schon einmal einen Fisch geangelt hat -Qui a déjà péché un poisson
-Jemand der gerne Mittagsschlaf macht -qui aime faire la sieste	- Jemand der gerne tanzt -qui aime danser	--Jemand der gerne die Sterne beobachtet -qui aime regarder les étoiles	-Jemand der nie gelogen hat -qui n'a jamais menti	-Jemand der sich das Finale der Fussball WM nicht angeschaut hat -n'a pas regardé la finale de la coupe du monde de foot	-Jemand der sich das Finale der Fussball WM angeguckt hat -a regardé la finale de la coupe du monde de foot
-Jemand der gut singen kann -Qui peut chanter juste	-Jemand der gerne zum schwimmen geht -Qui aime nager.	-Jemand der das einzige Kind ist -Qui est enfant unique	-Jemand der nicht geboren ist, wo er wohnt -Qui n'est pas né où il/elle vit	-Jemand der Vegetarier ist Qui est végétarien	-Hat sich schon ein Knochen gebrochen -Qui s'est déjà cassé un os
-Kann das « R » rollen -Qui peut rouler les « r »	-Jemand der gerne Sport macht -Qui fait du sport	-Jemand der gerne bastelt -qui aime bricoler	-Kann mit den Fingern pfeiffen -Qui peut siffler avec les doigts	-Jemand der die Natur liebt -qui aime la nature	-Liest gerne Comics Qui aime lire des BD

„ Der Dirigent “

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Teilnehmer geht vor die Tür. Die restlichen wählen einen „Dirigenten“ aus ihren Reihen. Dieser wiederholt eine Bewegung (z. B. Schlägt er einen Rhythmus auf seine Schenkel), die von den anderen nachgemacht wird. Wenn der Dirigent die Bewegung verändert (er beginnt beispielsweise zu klatschen), ahmen die anderen Teilnehmer sofort die neue Bewegung nach. Der Teilnehmer, der vor der Tür stand, wird hereingelassen. Er stellt sich in die Kreismitte und muss durch beobachten der gruppe den Dirigenten erraten. Dafür hat er drei versuche, d.h. Er darf nacheinander drei Personen als Dirigenten bezeichnen. Sobald der ratende den Dirigenten gefunden hat bzw. Wenn er dreimal erfolglos war, wird das Spiel unterbrochen und er kehrt in den Kreis zurück. Ein neuer Teilnehmer geht vor die Tür und ein neuer Dirigent wird gewählt.

MATERIAL

Es wird für diese Methode kein Material benötigt.

Oma/Opa, Wolf, Jäger

MATERIAL

Es wird für diese Methode kein Material benötigt.

Zu Beginn unterteilt mandie Gruppe in zwei Teams und klärt die Räumlichkeiten. Es gibt eine Linie in der Mitte und zwei Grenzen an den gegenüberliegenden Wänden. Man erklärt dann die Charakteristika der drei Figuren und die jeweiligen Bewegungen. Die Figuren gehen auf das bekannte Märchen Rotkäppchen zurück.

Es gilt folgende Regel:

- Jäger (hält ein Gewehr): schlägt Wolf,
- Wolf (riesiges Maul mit den Händen bilden und brüllen): schlägt Großmutter,
- Oma/Opa (gekrümmt gehen mit einem Stock): schlägt Jäger.

Bevor das Spiel beginnt sollte man die Figuren und Regeln im Plenum durchgehen und erklären was neben der Aufwärmübung noch Sinn des Spiels ist (Teamfähigkeit und schnelle Absprache in der Gruppe). Nach wenigen Augenblicken der internen Gruppenabsprache stehen sich beide Teams gegenüber und nachdem bis drei gezählt wurde machen die Gruppen ihre ausgewählte Figur. Verweist eure Teilnehme auf die Einheitlichkeit der Bewegung, sonst gibt Punktabzug.
Die Gruppen, die mit ihrer Figur der Figur der anderen Gruppe unterlegen ist, muss vor der Siegergruppe fliehen und sollte sich nicht fangen lassen. Das Spiel ist dann beendet wenn es nur noch eine Gruppe gibt.

„ Vor und zurück “

MATERIAL
Ein Ball

Die Spielleitung bereitet ein Plakat vor, auf dem in zwei unterschiedlichen (den Teilnehmern unbekannten) Sprachen die folgenden Begriffe stehen: vor – zurück – links – rechts. Die Teilnehmer stehen im Kreis und wiederholen diese Worte gemeinsam. Dann beginnt eine Person (sie hat einen Ball): sie sagt das Wort einer Sprache und die ganze Gruppe muss gleichzeitig in die angesagte Richtung hüpfen (zum Beispiel nach links). Der erste Teilnehmer wirft dann den Ball jemand anderem zu, der seinerseits eine Ansage macht, und so weiter. Das Schwierigkeitsniveau steigert sich rasch: jetzt muss der Teilnehmer mit dem Ball zum Beispiel drei verschiedene Richtungen ansagen. Es ist auch möglich, die Sprachen zu mischen. Man kann auch ein kompetitives Element einfügen, indem der Hüpfer, der sich irrt, ausscheidet.

Dieses Spiel muss in einem schnellen Tempo durchgeführt werden. Es kann so auch als Morgengymnastik eingesetzt werden. Mit diesem Spiel kann auch sehr schnell ein relativ einfaches Orientierungsvokabular gelernt werden.

„ Autogrammjagd “

MATERIAL

Für jeden Teilnehmer eine Kopie, Kugelschreiber.

Dauer: je nach Gruppengröße ca. 30-45 Min.

Die Spielleitung hat bereits für jeden Teilnehmer eine Kopie vorbereitet, auf der beliebig viele Kästchen mit Feststellungen zu finden sind. Beispiel: „Kann auf zwei Fingern pfeifen“ oder „Liest gern“, usw. Es sollten mindestens 15 Informationen sein, die zum besseren Kennenlernen beitragen. Das Kästchen muss genug Platz für eine Unterschrift lassen. Ziel des Spiels ist es nun, für jedes Kästchen eine Unterschrift zu gewinnen. Die anderen Teilnehmer dürfen aber auch nur dort unterschreiben, wo die Information wirklich auf sie zutrifft. Es darf immer nur ein Teilnehmer ein Kästchen unterschreiben, nicht mehrere. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnt das Spiel, und alle müssen nun so schnell wie möglich Unterschriften von den anderen ergattern. Der Teilnehmer, der am schnellsten sein Blatt voller Unterschriften hat, gewinnt und ruft STOP. Danach kann man die einzelnen Informationen laut vorlesen und den Namen dazu sagen, wenn es zur Gruppenstimmung passen sollte. Die entsprechenden Autogrammgeber können anschließend ggfls. den Beweis ihres „Können“ antreten.

HINWEISE

Dieses Spiel ist in der Kennenlernphase anwendbar. Die Informationen oder Fragen, die unterschrieben werden sollen, wenn sie zutreffen, können auch zum Teil auf Inhalte der Begegnung abgestimmt sein oder den Ort der Begegnung thematisieren (Beispiel: „Warst Du heute schon am Meer?“, „Bist Du in einem 4er-Zimmer?“, „Hast Du schon den Speiseraum entdeckt?“, usw.)

Aussagen...Les énonc	des du WE…

Ich kann die Melodie der Europahymne singen und pfeifen… Je suis capable de chanter ou siffler l'hymne européen…	
Ich kann « Hallo, wie geht es dir? » in fünf verschiedenen Sprachen sagen… Je suis capable de dire „Bonjour, comment vas-tu? " en cinq langues différentes…	
Ich kann alle sieben Titel der Harry Potter Bände aufzählen… Je suis capable de citer tous les sept titres des romans du magicien Harry Potter…	
Ich kann « Gangnam-style » tanzen… Je suis capable de danser le „Gangnam-style"…	
Ich kann 7 Länder der EU-Mitgliedsstaaten und 7 Länder Asiens aufzählen… Je suis capable de citer 7 pays des pays-membres de l'UE et 7 pays du Continent de l'Asie	
Ich kann in einer Minute eine Giraffe malen… Je suis capable de peindre une girafe en l'espace d'une minute…	

Team-Building Aktivitäten –

Das 150.000 $ Labyrinth

Material

Spielfeld aus Kreide

Umschlag mit 150 .00 $ (nachgeahmt)

Das folgende Spiel eignet sich sehr gut als teambildende Maßnahme, da diese Methode die Aufmerksamkeit und Kooperationsfähigkeit jedes einzelnen Teilnehmers erfordert. Ziel des Spiels ist es, gemeinsam einen Weg durch das Labyrinth zu finden. Jetzt heißt es austesten und den richtigen Weg Stück für Stück zu erforschen. Die große Schwierigkeit besteht darin, dass während des Spiels nicht gesprochen werden darf und jeder Teilnehmer gleichermaßen mit in das Spiel eingebunden werden muss. Untenstehend finden Sie den Handzettel, der der gesamten Gruppe ausgehändigt wird. Es ist von großer Bedeutung, dass die Gruppe bewusst vom Spielleiter allein gelassen wird und in eigener Verantwortung die Aufgabe meistert.

AUFGABE:
Findet unter dem geringstmöglichen Finanzaufwand den Weg durch das Labyrinth auf die andere Seite.

ANLEITUNG

Euer Startkapital beträgt 150.000 **$.** Es gibt nur einen möglichen, bereits vorher festgelegten Weg durch das Labyrinth, den Ihr finden müsst. Dies geht nur, indem Ihr nach und nach prüft, welche Felder zu diesem Weg gehören. Seid Ihr auf ein ungültiges Feld gelangt, kostet dies zunächst nichts. Ihr müsst nun aber das Labyrinth verlassen. Nehmt genau den gleichen Weg zurück, auf dem Ihr in das Labyrinth gelangt sind. Eine Abweichung auf dem Rückweg kostet 10 000 $. Betritt ein Gruppenmitglied ein bereits einmal als ungültig erkanntes Feld, kostet diese Fehlentscheidung 10 000 $. Es darf sich nur jeweils eine Person im Labyrinth aufhalten. Alle anderen Personen müssen hinter der Startlinie (bzw. später Ziellinie) bleiben. Die Nichteinhaltung dieser Regel kostet 10 000 $. Haltet bei der Durchquerung des Labyrinths eine feste Reihenfolge unter den Teilnehmern ein. Eine Abweichung kostet 10 000 $. Nur ein angrenzendes Feld kann als nächstes betreten werden (vorwärts, seitwärts, diagonal). Wird ein Feld mit dem Fuß berührt, gilt dies als ausgeführter Schritt. Ihr bekommt 10 Minuten Planungszeit. Für jede angefangene Minute, die Ihr länger benötigt, zahlt Ihr 10 000 $. Es dürfen keine Notizen, Markierungen o.ä. gemachte werden - dies gilt auch für die Durchführungsphase. Nach der Planungszeit dürft Ihr weder reden noch Geräusche machen. Jeder Verstoß kostet 10 000 $. Habt Ihr noch Fragen? Wichtig ist auch: Das Vergessen koste 10 000 $.

Das ist der Feldplan:

→ Start							
	X						
		X					
			X				
	X	X					
	X						
		X	X				
				X			
					X		
				X			
				X			
→ Ziel							

2.2. ZUM KLIMASCHUTZ

Klimawandel A - Z

Was hat alles mit dem Klimawandel zu tun? Kreativität ist gefragt!

Zwei Teams füllen je ein Flipchartpapier aus, auf dem senkrecht die Buchstaben A bis Z stehen. Zu jedem Buchstaben soll ein Wort gefunden werden, das mit dem Klimawandel oder nachhaltiger Lebensweise zu tun hat. Es geht um Schnelligkeit!

MATERIAL

- Zwei große Papierbögen (Flipchart)
- Zwei dicke Stifte

Jedes Team steht an einer Linie ein paar Meter vor den Flipcharts in einer Reihe. Wie beim Staffellauf geben sich die Spieler_innen einen Stift weiter. Sie rennen die Strecke bis zum Flipchart, schreiben das nächste Wort, rennen zurück, geben den Stift weiter und stellen sich wieder hinten an. Sobald ein Team alle Lücken gefüllt hat, ist der Lauf zu Ende.

Die Teams gehen nun alle Wörter durch und rechtfertigen sich im Zweifelsfall, was ihr Wort mit dem Klimawandel zu tun hat. Kann die Verbindung bei einem Wort gar nicht hergestellt werden, zählt das Wort nicht als Punkt. So wird das endgültige Gewinnerteam ermittelt.

Wir und die Umwelt –

MATERIAL

Din A2 Plakat auf dem grob auf der oberen Hälfte Mensch und Tier und auf der unteren Mensch und NAtur gemalt sind.

Farbstifte

Ein Band/ Tau, um den Raum für das Positionierungsspiel zu trennen.

Diskutieren über das Verhältnis von Tier und Mensch sowie Mensch und Natur :

Positionierungsspiel mit sich anschließender Diskussion

Um mit den TeilnehmerInnen einer sehr heterogenen Gruppe in die Diskussion über das Verhältnis von Tier&Mensch und Mensch&Natur zu kommen, braucht es eine gewisse Aufwärmphase, da der Themenkomplex doch relativ komplex und abstrakt ist.

Diese Aufwärmphase soll anhand eines simplen Positionierungsspiels gewährleistet werden. Der Raum wird hierfür mit einem Tau in zwei Hälften unterteilt, die eine Hälfte ist die JA-, die andere die Nein-Hälfte. Die TeilnehmerInnen bekommen vom Spielleiter Fragen gestellt und müssen sich anschließend im Raum positionieren. Stimmen Sie der Frage oder Aussage zu stellen sie sich in der eine Hälfte, sind sie nicht einverstanden in die andere. Wichtig ist hierbei, dass Die Positionierung mit Abstufungen vollzogen werden kann. Die TeilnehmerInnen können folglich auch teilweise zustimmen. Nach jeder Frage kann der Spielleiter einzelne TeilnehmerInnen nach ihrer Positionierung befragen und sie bitten, diese kurz zu erläutern. Wichtig ist hierbei, dass in der ersten Phase eine Gruppendiskussion, auch wenn schon genug Diskussionspotential da sein sollte, erstmal unterbunden wird und es vorerst zu einer Aneinanderreihung von Meinungen zu den Fragen kommt.

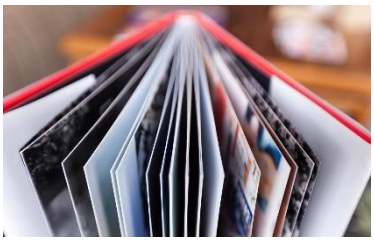
- Wer hat ein Haustier?
- Wer mag Tiere?
- Wer isst Fleisch?
- Wer geht gerne im Meer baden?
- Wer geht gerne im Wald/ in der Natur spazieren?
- Haben Menschen das Recht Tiere zu halten und zu essen?
- Haben Tiere das Recht Menschen zu fressen?
- Wer macht sich Sorgen um das Aussterben bestimmte Tierarten?
- Wer hat schonmal einen Schlachthof besichtigt?
- etc.

Dieses sind nur einige Fragen, die auch in einer anderen Reihenfolge verwendet werden können.

Nach dem Positionierungsspiel setzen sich alle TeilnehmerInnen in einen Stuhlkreis und die große Diskussion kann losgehen.
Der Spielleiter soll anhand des vorher erstellten Plakats gemeinsam mit den Teilnehmerinnen eine Arte Philosophie und Verhaltenscodex für den Umgang und das Zusammenleben von Mensch-Natur/ Tier-Mensch entwerfen.
Es ist bei der Gruppendiskussion wichtig, dass der Spielleiter vorher genannte Positionen aus dem Spiel wieder aufgreift und in den Raum wirft. Der Raum für kontroverse Diskussionen ist an dieser Stelle gegeben.
Die Rolle des Spielleiters ist es lediglich die Diskussion zu managen und für eine gute Gesprächsatmosphäre zu sorgen und nicht die Diskussion und ihren Ausgang zu dominieren.

Photo Story –

Diskutieren über das Verhältnis von Tier und Mensch sowie Mensch und Natur



MATERIAL

ausgedruckte Photos und Gegenstände, die die Themenbereiche Natur, Mensch, Tier und deren Zusammenleben thematisieren werden auf dem Boden des Seminarraums verteilt

Der Spielleiter verteilt ausgedruckte Photos und Gegenstände, die die Themenbereiche Natur, Mensch, Tier und deren Zusammenleben thematisieren auf dem Boden des Seminarraums verteilt. Nach einer kurzen Begrüßung bittet er die TeilnehmerInnen durch den Raum zu gehen und sich aufmerksam umzuschauen. Nach drei Minuten fordert er dann die TeilnehmerInnen auf, sich für einen Gegenstand, den sie mit dem Thema “Mensch-Natur-Tier - Zusammenleben” verbinden und positiv assoziieren, zu entscheiden. Im gleichen Atemzug sollen sich die TeilnehmerInnen auch für einen Gegenstand entscheiden, den sie mit dem Thema verbinden, aber negativ assoziieren.

Danach folgen zwei getrennte Phasen:
In einer ersten Phase sollen sich die TeilnehmerInnen in Partnerarbeit ihre Gegenstände vorstellen und gegenseitig erklären, warum sie sich für eben jene entschieden haben. In einem zweiten Schritt sollen die TeilnehmerInnen, dann Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausarbeiten, die ihnen für das Zusammenleben Mensch-Tier-Natur wichtig erscheinen.

In einer zweiten Phase, die im Plenum stattfindet, werden dann die Partnerergebnisse vorgestellt und die gesamte Gruppe erarbeitet eine Philosophie und einen Verhaltenscodex für das Zusammenleben Mensch-Natur-Tier.

Um die Diskussion noch thematisch zu erweitern, kann der Trailer des Films Animal Farm (https://www.youtube.com/watch?v=LAeKX5n-5IE&t=24s), der auf dem gleichnamigen Buch von George Orwell beruht, gezeigt werden und diskutiert werden. Hier werden die Themenkomplexe: gemeinsames Zusammenleben, Gleichheit und Respekt nochmal in dramatischer Weise zugeschnitten und dem Zuschauer präsentiert.

Die Collage des Klimawandels

MATERIAL

-Stifte

-Papier

-Bilder

-Plakat

Vor den TeilnehmerInnen werden 12 Bilder gelegt, die mit dem Klimawandel etwas zu tun haben. Sie decken die Bereiche Überschwemmung, Dürre, Hitzung, Ölgewinnung, Eisschmelz, Landwirschaft, Transporte.

Die TeilnehmerInnen werden zur Diskussion eingeladen. Sie haben die Aufgabe, die Bilder, die mit den Konsequenzen des Klimawandels zusammenhängen auf eine Seite, und die mit den Ursachen auf die andere Seite zu legen.

So können die TeilnehmerInnen sich überlegen, mit der Hilfe des Teamers, worum es beim Klimawandel geht.

Nach der Aufteilung ist ein Gespräch und Feedback sinnvoll : Warum haben sie sich so entschieden ? Waren alle einer Meinung? Worüber wurde debatiert?

Nach dieser Diskussion, können sie die Bilder auf das Plakat kleben.

Danach können sie Bildunterschriften hinzufügen, damit die anderen, die an dieser Aktivität nicht teilgenommen haben, die Collage, verstehen können.

Man kann die TeilnehmerInnen auch dazu einladen, Pfeile zu zeichnen, damit sie Verbindungen/Korrelationen zwischen den Bereichen zum Vorschein kommen.

Saisonale Obst und Gemüse Battle

Zwei Teams werfen sich unisono Obst- und Gemüsearten
an den Kopf und übertreffen sich gegenseitig mit den „Schimpfwörtern“.

MATERIAL

- Moderationskarten und 2 dicke Stifte
- Saisonkalender

ZUR VORBEREITUNG

Ausstellung der GartenWerkStadt Marburg2016: Zukunft (s) Essen Gesunde Ernährung im Klimawandel
www.gartenwerkstadt.de

„Klimawandel auf dem Teller“ WWF-Studie

EINFÜHRUNG

Zu einer nachhaltigen Lebensweise gehört es, Lebensmittel möglichst saisonal und regional einzukaufen. So unterstützt man beim Einkauf nicht den weiten Transport von Lebensmitteln, der einen beträchtlichen Teil der Emissionen durch Ernährungswirtschaft ausmacht. Ebenso meidet man dadurch Produkte, die in geheizten Gewächshäusern angebaut wurden. Ein Kopfsalat im geheizten Gewächshaus verursacht 30 Mal mehr Emissionen als einer im Freiland.

Doch wann sind welche Obst- und Gemüsesorten dran?

Als saisonal gilt alles, was gerade im Freiland wächst, was im unbeheizten Gewächshaus wächst oder was ohne Energieaufwand gelagert werden kann.

SPIEL

Die Gruppe bildet zwei Teams. Jedes Team bekommt 5 (oder gerne mehr) Moderationskarten und einen dicken Stift. Jedes Team notiert groß und gut lesbar pro Moderationskarte ein ihrer Meinung nach saisonales Obst oder Gemüse. Die Spielleitung kann es schwieriger machen und vorgeben, es sei z.B. Januar.

Die Gruppen bilden Pulks, die sich gegenüberstehen. Jemand hält den Stapel Karten so, dass das eigene Team das Wort darauf gut lesen kann. Eine Gruppe beginnt und ruft im Chor ihr erstes Wort, als wäre es ein Schimpfwort, der anderen Gruppe an den Kopf. Beispiel:

A: Du Grünkohl!

B. Was? Ich Grünkohl? Du Lauch!

So geht es hin und her, bis alle Karten aufgebracht sind. Nach diesem Spaß wird anhand eines Saisonkalenders geprüft, ob die gefundenen Gemüse im Januar tatsächlich Saison haben. Gewonnen hat die Gruppe, die am schönsten geschimpft hat.

VARIANTE

Bei internationalen Gruppen können die Begriffe auf verschiedenen Sprachen gerufen werden.

Klima Diskussion

Diese Methode hält die Diskussion in Fahrt und erfordert immer wieder genaues Nachdenken und Argumentieren.

Es wird zunächst in 3er Gruppen diskutiert und Schlagworte auf Moderationskarten festgehalten. Die 3er-Teams einigen sich jeweils auf die drei ihrer Meinung nach wichtigsten Karten. Danach kommen immer zwei Teams zusammen, so dass sich 6er Gruppen bilden. Die 6er Gruppen müssen sich wieder auf die drei wichtigsten Schlagworte einigen. Danach stellen die 6er Gruppen jeweils ihre drei Wörter vor und die Gesamtgruppe versucht ein Ranking der gesammelten „wichtigsten“ Moderationskarten. Der/die Anleiter_in moderiert diesen Prozess und visualisiert am Flippchart.

MATERIAL

- Moderationskarten
- Stifte
- Flipchart

THEMEN

Diese Methode kann mit beliebigem Inhalt erfolgen. Die 3er Gruppen können mit unterschiedlichen Aspekten, die den Klimawandel betreffen, beginnen:

- Mobilität
- Energie
- Ernährung
- Konsum

Eine 3er Gruppe findet drei für sie wichtige Aspekte aus dem Bereich Mobilität, die den Klimawandel betreffen.
Dann tun sie sich mit einer 3er Gruppe zusammen, die z.B. über Ernährung gesprochen hat. Gemeinsam einigen sie sich wieder auf drei Begriffe usw.

VARIANTE

Alle 3er Gruppen beschäftigen sich mit dem gleichen Aspekt.

2.3. ZUR ABFALLVERMEIDUNG

Müll-Schätz-Wettbewerb

Wieviel Plastikmüll produzieren wir diese Woche?

Spiel zur ersten Annäherung ans Thema “no waste“ mit erster Sensibilisierung für das eigene „Müllverhalten“.

MATERIAL

- Einen Sack Müll zu Anschauung
- Papier und Stift
- Evtl. Eine Waage

ANLEITUNG

Ein Müllsack wird in die Mitte der Teilnehmenden platziert. Zunächst können sie ihre ersten Gedanken und Assoziationen dazu äußern. Was verbinden wir mit Müll?

Zu einer nachhaltigen Lebensweise gehört es, möglichst wenig Müll zu produzieren. Herstellung, Recyceln und Verbrennung von Verpackung trägt zur globalen Erwärmung bei, Müll verschmutzt die Umwelt und Mikroplastik landet im Meer – die Gruppe findet vielleicht noch mehr Zusammenhänge zwischen Müll, unserer Umwelt und unserer Lebensweise. Ziel ist es in unserer gemeinsamen Woche möglichst wenig Müll zu produzieren.

Im Geheimen geben alle eine Schätzung ab, wie viele Säcke Plastikmüll in Größe des Müllsackes wir in der Woche produzieren. In der Abschlussrunde werden die Gewinner bekanntgegeben und unser Plastikmüll/Kopf mit dem durchschnittlichen Verbrauch pro Kopf in Deutschland und Frankreich verglichen.

Plasikmüll pro Kopf wird meistens in Kg angegeben, so dass für einen Vergleich eine Waage gebraucht werden könnte.

Wasser-Transport-Parkour

Spaßiges, aktives Spiel

MATERIAL

- Eimer
- Wasser
- Becher
- Seile, Bänke, Tische, Ringe… für einen Parkour

ANLEITUNG

Es wird ein Parkour aufgebaut, an dessen Ende zwei leere Eimer stehen. Zwei Teams treten gegeneinander an, so dass der Parkour parallel aufgebaut wird, zwei gleiche Strecken für zwei Teams. Am Anfang der Parkours stehen zwei gefüllte Wassereimer.

Die Teams stellen sich jeweils in einer Reihe auf, die erste Person bekommt einen Becher. Beim Startzeichen füllen die ersten beiden Personen den Becher, durchlaufen damit den Parkour möglichst ohne Wasser zu verlieren. Am Ende leeren sie den Becher in den Eimer und rennen zurück um den Becher weiterzugeben. Die Leitung stoppt 5 Minuten. Nach dieser Zeit ist der Lauf beendet und es wird gemessen in welchem Eimer mehr Wasser gesammelt werden konnte.

TIPS

In den Parkour können thematisch passende Aufgaben eingebaut werden.
In unserem Fall mussten die Spieler_innen aus einem gemischten Müllhaufen einen Gegenstand korrekt in ein Mülltrennsystem einsortieren.

Performanceworkshop „no waste“

MATERIAL

Müll z.B. ausgewaschene Plastikflaschen, Tüten

Zu Beginn teile ich mit, dass wir das Ziel verfolgen, im Lauf der Woche gemeinsam eine Performance zu entwickeln mit welcher wir am Ende der Woche nach Baden- Baden gehen und im öffentlichen Raum performen.

Ich frage wer den Begriff „Performance“ schon gehört hat oder auch eine Definition wagt.

Den Impuls zur Entwicklung der Performance wollen wir aus den Inhalten Nachhaltigkeit, No Waste und Selbstversorgung schöpfen mit welchen wir uns im Lauf der Woche auch außerhalb der Workshops auseinandergesetzt haben.

Da die Teilnehmer sich schon am vorherigen Tag kennengelernt haben und schon einige Namenspiele und weitere Kennenlernspiele erlebt worden sind beginnen wir gleich mit Übungen, die uns als ästhetisches Grundgerüst dienen, welches später mit dem Thema und den Ideen der Jugendlichen verflochten wird.

Im Folgenden werden Übungen vorgestellt, die auf Raumläufen basieren und zu einer „no Waste“ Performance führten.

Raumlauf / Einführung Flashmob:

Ganz nach theaterpädagogischer Grundlage beginnen wir mit einem Raumlauf und achten auf die grundlegenden Kriterien wie zunächst noch bei sich zu bleiben (kein Kontakt zu anderen zu suchen). Man stelle sich vor als sei man in einer Bahnhofshalle mit vielen anderen Leuten. Als sei man ein Mensch im alltäglichen Leben und das ganze sei nicht gespielt. Hat die Gruppe es geschafft eine Konzentration zu entwickeln und wirkt das Dargestellte für Außenstehende wie eine Menge von Zivilisten, so ist schon mal die Grundlage geschaffen um im Anschluss einen Flashmob zu starten und einen Überraschungsmoment zu schaffen, der für Aufmerksamkeit sorgt und damit die Leute erreicht.

Wir achten auf unser Tempo und suchen ein für uns durchschnittliches Tempo. Wir achten darauf den uns gegeben Freiraum immer auszufüllen und keine leeren Räume entstehen zu lassen.Ist die Basis einmal geschaffen kann man zu kleinen Übungen übergehen die als Grundlage den Raumlauf nutzen.

Gang vom Partner nachahmen:

Es wird wieder in den Raumlauf gegangen und beliebig wird bei einem anderen hinten angedockt und eine kurze Weile von 5-10 Sekunden hinterhergelaufen und den Gang des/ der vorderen nachgeahmt. Sobald die Zeit rum ist löst man sich wieder von der Verfolgung und sucht sich den/ die nächsteN.

Punkte des Partners/ der Partnerin ablaufen:

Wieder soll der Raumlauf als Grundlage für diese Übung genutzt werden. Es werden Paare gebildet. Zunächst beginnt Partner A und läuft zunächst in mäßigem Tempo durch den Raum. Er/sie berührt dabei Punkte im Raum mit der Hand. Sei es auf dem Boden, der Wand oder einem andern Teilnehmer bis hin zu Gegenständen im Raum. PartnerIn B ist bemüht darum die selben Wege zu gehen und ebenfalls die berührten Punkte des Partners der Partnerin A abzuklappern. Das Tempo steigert sich allmählich sodass es immer schwieriger ist für PartnerIn B PartnerIn A zu folgen. Um einen Bezug zu unserem Thema zu schaffen probieren wir in weiteren Proben die selbe Übung nur das Partner A mit einem Müllsack ausgestattet ist und statt Punkte zu berühren immer mehr Müll aus seinem Sack wirft.

PartnerIn B ist bemüht darum hinterherzukommen und dabei den ganzen Müll zu sammeln. Wir beginnen unseren Abfall als Requisiten einzusetzen und stoßen das Thema der Umweltverschmutzung und der Wegwerfgesellschaft an.

Vetrauensübung „Max Mustermann fääällt! :

Auch für diese Übung begeben wir uns zunächst in den Raumlauf. Die Vorgabe war es, dass einE TeilnehmerIn während des Raumlaufes spontan stehen bleibt, und bestimmt und in Ruhe in die Weite ruft: „ Max Mustermann fällt!“

Daraufhin reagieren zwei bis drei nahe stehende Personen und eilen zügig aber ohne zu rennen und Stress zu verbreiten hinter die nach der Ansage sich fallen lassende Person und fangen sie auf.

Es wird sofort wieder in den Raumlauf gegangen bis der oder die nächste beschließt sich fallen zu lassen. (Diese Übung birgt ihre Risiken und sollte deswegen vorher mit der gesamten Gruppe ohne Raumlaufsituation ausprobiert werden. Es kann gelernt werden wie die Person am besten gefangen werden kann und dabei doch einen freien Fall zu ermöglichen. Es kann gelernt werden sich richtig fallen zu lassen und dabei auf die Körperspannung zu achten. Es kann gelernt werden den Ausruf so auszuüben, dass die Teilnehmer genug Zeit haben zu reagieren man aber nicht das Gefühl bekommt der Satz wird absichtlich langsam gesprochen um abzuwarten das genügend Leute hinter einem stehen(Vertrauensübung;). Die Stimme darf die Kundgebung klar und entschlossen formulieren und kann um Zeit zu schaffen eine Zäsur zwischen dem Namen und dem „fääält“ einbauen.)

Die Übung schafft Vertrauen und fordert auch von der Gruppe eine Sensibilität für das Gruppengefühl zu entwickeln. Da keine Reihenfolge festgelegt wird, besteht die Herausforderung auch darin, dass nicht alle zum selben Zeitpunkt auf die Idee kommen, sich fallen lassen zu wollen.

Es wird ein Gleichgewicht aus Rücksichtnahme und Entschlossenheit vorausgesetzt.

<u>Wenn……dann……..:</u>

Bei der nächsten Methode geht es darum Aktionen zu entwickeln auf die eine Reaktion folgt.

Wir begeben uns in den Raumlauf und einigen uns zuvor auf folgenden Vorgaben. Wenn einer/ eine klatscht legen sich alle auf den Boden. Wenn einer/ eine schnipst stehen alle wieder auf. Wenn jemand pfeift bleiben alle wie angefroren stehen und wenn jemand klopft stehen alle nur auf einem Bein.

Wir probieren ein paar Runden aus. Ist das Prinzip einmal verstanden gebe ich der Gruppe den Arbeitsauftrag sich in einer halben Stunde noch ein paar weitere Aktionen und Reaktionen zu überlegen. Gerne auch Aktionen die einen Bezug zu unserer Thematik schaffen. (Bsp.: Wenn ich gieße mit einer Gießkanne gedeiht etwas…????.... .Wenn jemand seinen ganzen Müll wegschmeißt reagieren die anderen genervt von dem Gestank…….)

In unserem Fall haben die Jugendlichen eher Aktionen entwickelt die mit Trends aus ihrer Lebenswelt zu tun haben. So folgte auf eine Aktion der Zahnseidetanz oder Elemente aus vorherigen Aufwärmspielen wurden mit eingebaut.

Letzten Endens haben wir darin auch die Metapher gesehen, dass es oft leicht ist, den gegeben Impulsen zu folgen und nicht zu hinterfragen ob die Reaktionen angebracht sind oder es auch andere Möglichkeiten gäbe, darauf zu reagieren.

So probierten wir auch aus wie es wirkt wenn jemand aus der Reihe tanzt und nicht auf die Impulse reagiert. Vielleicht nicht eingeweiht in den Kodex, die Sprache ist.

Es war auch sehr schön, dass sich eine Teilnehmerin die zunächst nicht ganz den Zugang zu den Übungen im Rahmen der Entwicklung gefunden hat ganz in der Rolle der Dirigentin aufging und die gesammelten Aktionen in den Raum gab worauf die Teilnehmenden dann reagieren konnten (Inklusion ausgehend von der Flexibilität und den Freiräumen welche die Ansätze bieten.)

Zusammensetzung der Performance

Die Gruppe probiert die verschiedenen Raumlaufvarianten und Übungen aus und diskussiert zwischendurch über die Wirkungen und Aussagen, die sie mit den Bildern, die aus den Übungen entstehen, verbinden. Verschiedene Kombinationen können probiert werden. Im Tun haben die Teilnehmenr_innen immer weitere Ideen, wie die Teile aus den Übungen aneinandergereiht werden könnten. Die Leitung kann Requisiten dazugeben (in unserem Fall z.B. Müll).

So entsteht langsam ein wiederholbarer Ablauf. Die Gruppe überlegte dann, ob sie auch eine verbale Aussage einbauen möchte und entschied sich in unserem Fall für einen Kontrast zum Thema Müll und Umweltverschmutzung. Jede/r überlegte sich, was er oder sie persönlioch mit Natur verbindet. Diese Aussagen wurden in die Performance eingbaut. Sie bildeten den Anfang. Jede/r einezelne Spieler/in wird vom Chor unterstützt, indem alle gemeinsam die Aussagen einleiten.

Alle: "Natur ist für mich:"

A: "Ruhe".

Alle: "Natur ist für mich:"

B: "Meine Heimat"

usw.

Eine Performance entsteht so in einem kreativen Prozess, an dessen Anfang wir das fertige Produkt noch nicht kennen.
Ein Thema, ein paar Ideen und Bilder im Kopf reichen, um zu beginnen.

LISTE NÜTZLICHER LINKS

- Bildungsmaterialien zum Thema Globales Lernen und Entwicklungspolitische Ansätze https://www.globaleslernen.de
- Sprachanimationen in deutsch-französischen Begegnungen http://www.dfjw.org/sites/default/files/sprachanimation.pdf
- bewegte Sprachanimationen - Sportliche Sprachspiele https://www.dfjw.org/media/bewegte-sprachanimation-l-animation-linguistique-et-le-sport.pdf
- Praxis Jugendarbeit http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-spielstrasse-gruppenspiele.html
- Erlebnispädagogisches Spieleverzeichnis http://www.abenteuerprojekt.de/Spiele/
- Spielereader http://spielereader.de/index.php?option=com_gamedb&Itemid=47
- Spiele und Methoden für Workshops http://www.spielereader.org/spielereader.pdf
- Spiele für Seminare/ Eisbrecher http://quabu.files.wordpress.com/2009/10/spiele-fuer-seminare-workshops-1-eisbrecher.pdf
- 15 Warming-ups für interkulturelle Trainings http://www.jugendstiftung.de/fileadmin/Dateien/Warmings%20up.pdf
- Methodenbox für interkulturelle Seminare (DIJA) https://www.dija.de/nc/toolbox-interkulturelles-lernen/methodenbox-interkulturell/